

OVERSIKTSARK

Beskrivelse av symbolene



Motspilleren mister det angitte antallet mynter. Pengene går i banken.
Om motspilleren ikke har nok mynter, taper han allikevel bare pengene.



I slutten av spillet får du 3 seierspoeng for hver fremskrittsskive (denne skiven teller også med).



Militære bygninger (**røde kort**) du legger ut fra nå av vil gi ett ekstra skjold.
Presisering: Denne effekten gjelder ikke underverkskort med skjold. Ei heller gjelder den militære bygninger som du allerede eier.



Du vil få to ressurser i rabatt på alle fremtidige bygninger av angitt type (**blå kort** eller underverk). Du velger selv hvilke to ressurser du ikke skal betale ved bygging.



Ta umiddelbart 6 mynter fra banken. Du får 4 mynter fra banken hver gang du konstruerer en bygning gratis gjennom bygningskjeder.



Fra nå av mottar du pengene som motspilleren bruker på å kjøpe ressurser. **Merk at dette bare gjelder ressurskjøp, ikke mynter som inngår som del av den angitte kostnaden for en bygning.**

Presisering: Motspillerens eventuelle rabatter ved kjøp gjelder, hvis denne har Stone Reserve, Wood Reserve, Clay Reserve og/eller Customs House. Du mottar det som faktisk betales.



Alle underverker du bygger fra nå av gir deg umiddelbart en ny tur. **Merk deg at dine eksisterende underverk ikke får denne effekten, og at underverk som allerede har ny tur-effekten ikke får doblet den.**



Dette kortet produserer de angitte ressursene.



Dette kortet gir det angitte antallet seierspoeng.



Dette kortet gir det angitte antallet Skjold.



Denne bygningen, underverket eller skiva gir det angitte vitenskapelige symbolet.



Dette kortet senker prisen for den angitte ressursen til 1 per enhet.



Dette kortet gir det angitte kjedede symbolet. I en senere tidsalder vil du kunne konstruere et kort gratis hvis det har det kjedede symbolet angitt under den vanlige kostnaden.



Dette kortet produserer i hver runde en av de av tre angitte ressursene, du velger selv hvilken.

Presisering: Dette kortet påvirker ikke prisen motspiller må betale for å kjøpe ressurser.



Dette kortet er verdt det angitte antallet mynter.



Dette kortet er verdt fra 1-3 mynter for hver av de angitte elementene (bygning eller underverk) som finnes i byen din når du legger ut kortet.

Presisering: For alle kort gjelder regelen om at pengebonuser tas fra banken bare en gang, og det er når kortet legges ut.



Dette kortet er verdt 1 mynt for hvert kort av angitt type som finnes i den byen med mest av nettopp den typen.

På slutten av spillet er kortet verdt 1 seierspoeng for hvert kort av angitt type som finnes i den byen med mest av nettopp den typen.

Presisering:

- For alle kort gjelder regelen om at pengebonuser tas fra banken bare en gang, og det er når kortet legges ut.
- I slutten av spillet kan seierspoengbonusen beregnes ut fra en annen by enn den som ble valgt for myntbonusen.
- For Shipowners Guild gjelder regelen om at du må velge den byen som har flest av brune og grå kort totalt. Du kan altså ikke velge grå kort fra én by og brune kort fra den andre.



I slutten av spillet er dette kortet verdt 2 seierspoeng per underverk i den byen som har flest underverk.



I slutten av spillet er dette kortet verdt 1 seierspoeng for hvert sett av tre mynter i den rikeste byen.



Se gjennom alle kortene som har blitt kastet siden spillet begynte og bygg et av dem gratis.

Presisering: Kort som ble kastet før spillstart er ikke blant dem du kan titte gjennom.



Trekk 3 tilfeldige fremskrittsskiver blant dem som ble til overs i starten av spillet. Behold én, legg de to andre tilbake i esken.



Ta et ut kort i angitt farge (brun eller grå) fra motspilleren og legg det i kastebunken.



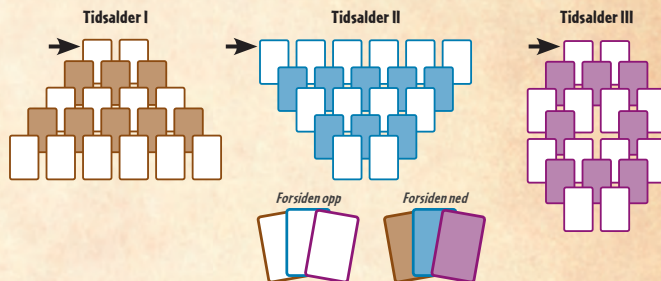
Spill en ny tur umiddelbart etter den turen du er i gang med nå.

OVERSIKT

Organisering av kortene i hver tidsalder

I starten av hver tidsalder stokker du kortene for den aktuelle tidsalderen og legger de 20 kortene ut i riktig formasjon.

Legg merke til at noen kort skal ligge ned, andre opp. Start med å legge ut kortet som angis av pilen, og fullfør den korttraden før du starter på neste rad.



En spillerunde

Når det er din tur skal du velge ut et «tilgjengelig» kort fra kortformasjonen, og gjøre en av disse tre tingene med det:

- Bygge bygningen
- Kaste kortet for å få 2 mynter + 1 mynt for hver gule mynt i byen deres
- Konstruere et underverk

Handel

Du kan alltid kjøpe ressurser fra banken. Prisen beregnes på følgende måte:

Pris = 2 + antallet symboler av den samme ressursen som produseres av de brune og grå kortene i motspillerbyen.

Unntak: Du kan omgå denne regelen ved hjelp av Trading Posts og Customs House. Disse lar deg betale nøyaktig 1 mynt for angitte ressurser, uavhengig av hva motspilleren produserer.

Starte tidsalder II og III

Spilleren som står svakest militært bestemmer hvem som starter tidsalder II og III. Hvis dere står like sterkt militært, er det den som tok det siste kortet i forrige runde som velger.

7 underverker – 7 Wonders

Dere kan bare bygge sju underverker. Det åttende underverket legges i esken straks det sjuende er konstruert.